CLASSIFICAÇÃO INDICATIVA

10

Violência

Não recomendado para menores de 10 ANOS

SQUARE ENIX®

⚠ ADVERTÊNCIA: FOTOSENSIBILIDADE/ EPILEPSIA/CONVULSÕES

Uma porcentagem muito pequena de pessoas pode apresentar ataques epiléticos ou desmaios ao serem expostas a certos padrões de luz ou luzes intermitentes. A exposição a determinados padrões ou planos de fundo em uma televisão ou ao utilizar consoles pode provocar ataques epiléticos ou desmaios nessas pessoas. Esses fatores podem provocar sintomas de epilepsia não detectados anteriormente ou convulsões em pessoas que não tenham histórico de convulsões ou epilepsia. Se você ou qualquer pessoa na sua família sofre de epilepsia ou tem qualquer tipo de convulsões, consulte seu médico antes de jogar. INTERROMPA IMEDIATAMENTE o uso e consulte seu médico antes de voltar a jogar se você ou seu filho apresentar algum dos seguintes problemas de saúde ou sintomas:

- tontura
- visão alterada
- tremedeira de olhos ou músculos
- perda de consciência
- desorientação
- convulsões
- qualquer movimento involuntário ou espasmo.

CONTINUE A JOGAR APENAS MEDIANTE APROVAÇÃO DE SEU MÉDICO.

Como usar e manusear consoles de forma a reduzir a probabilidade de convulsão

- Use em uma área bem iluminada e mantenha-se o mais distante possível da televisão.
- Evite televisões de tela grande. Use a televisão com menor tela disponível.
- Evite o uso prolongado do sistema PlayStation®3. Faça intervalos de 15 minutos a cada hora de jogo.
- Evite jogar quando estiver cansado ou precisar dormir.

Interrompa o uso do console imediatamente se apresentar quaisquer dos seguintes sintomas: vertigens, náusea, ou uma sensação similar a enjoo por movimento; desconforto ou dor nos olhos, ouvidos, mãos, braços ou em qualquer outra parte do corpo. Se os problemas persistirem, consulte um médico.

AVISO:

Tenha cuidado ao usar a função do sensor de movimento do controle DUALSHOCK®3 sem fio. Ao usar a função do sensor de movimento do controle DUALSHOCK®3 sem fio, tome cuidado com os seguintes pontos. Se o controle atingir uma pessoa ou objeto, poderá causar danos ou lesões acidentais. Antes do uso, verifique se há espaço suficiente à sua volta. Ao usar o controle, segure-o firmemente para garantir que ele não escape de suas mãos. Se estiver usando um controle conectado ao sistema PS3™ com um cabo USB, certifique-se de que haja espaço suficiente para o cabo, de forma a não acertar uma pessoa ou objeto. Além disso, ao usar o controle, tome cuidado para não puxar o cabo e desconectá-lo do sistema PS3™.

ADVERTÊNCIA PARA PROPRIETÁRIOS DE TELEVISÕES POR PROJEÇÃO:

Não conecte seu sistema PS3™ a uma televisão por projeção sem primeiro consultar o manual de usuário da mesma, a não ser que seja do tipo LCD. Caso contrário, a tela de sua televisão poderá ser permanentemente danificada.

MANUSEIO DE SEU DISCO DO PS3™:

- Não o dobre, amasse, nem mergulhe em líquidos.
- Não o deixe diretamente exposto à luz do sol ou próximo a um aquecedor ou outra fonte de calor.
- Certifique-se de fazer uma pausa de descanso ocasional durante longos períodos de jogo.
- Mantenha o disco limpo. Sempre segure o disco pelas bordas e mantenha-o em sua caixa protetora quando não estiver em uso. Limpe o disco com um pano seco, macio e que não solte fiapos, passando-o em linhas retas do centro para a borda externa. Nunca use solventes ou produtos de limpeza abrasivos.

AVISOS

Saída de vídeo em HD requer cabos e tela compatíveis com HD, ambos vendidos separadamente.

INTRODUÇÃO

Sistema PlayStation®3

Iniciando o jogo: Antes de utilizar, leia cuidadosamente as instruções fornecidas com o sistema de entretenimento por computador PS3™. A documentação contém informações sobre a configuração e a utilização do seu sistema, bem como informações de segurança importantes.

Verifique se o interruptor ELÉTRICO PRINCIPAL (localizado na parte de trás do sistema) está ligado. Insira o disco *Kingdom Hearts -HD 1.5 ReMix-* com o rótulo virado para cima na abertura do disco. Selecione o ícone para o título do software em [Jogo] no menu inicial do sistema PS3™ e depois pressione o botão ⊗. Consulte este manual para mais informações sobre como utilizar o software.

Encerrando um jogo: Durante a partida, mantenha pressionado o botão PS no controle sem fio por pelo menos 2 segundos. Depois selecione “Encerrar jogo” na tela exibida.

Dicas Para remover um disco, pressione o botão ejetar após terminar o jogo.

TROFÉUS: Ganhe, compare e compartilhe troféus que você ganhar com atitudes específicas no jogo. O acesso aos troféus requer uma conta PlayStation®Network.

Dados salvos para o software no formato PS3™

Os dados salvos para o software no formato PS3™ são salvos no disco rígido do sistema. Os dados são exibidos em “Utilitário de jogo salvo” no menu Game.

ÍNDICE

Começando P5

FINAL MIX P6

Re:Chain of Memories P30

358/2 Days P47

Licença random.c/BSD 4-clause

Copyright © 1983 Regents of the University of California.
Todos os direitos reservados.

A redistribuição e uso na fonte e de maneira binária são permitidos somente se: (1) distribuições na fonte mantêm todos os direitos autorais e comentários e (2) distribuições incluindo binários têm os seguintes direitos: "Este produto inclui software desenvolvido pela Universidade da Califórnia, Berkeley e seus colaboradores" na documentação ou em outros materiais fornecidos com a distribuição e em todos os materiais de publicidade que mencionem funções ou o uso deste software. Nem o nome da Universidade nem os nomes de seus colaboradores poderão ser usados para endossar ou promover produtos derivados deste software sem permissão prévia por escrito. ESTE SOFTWARE É FORNECIDO "COMO ESTÁ" E SEM QUALQUER GARANTIA EXPRESSA OU IMPLÍCITA, INCLUINDO, SEM LIMITAÇÃO, AS GARANTIAS DE COMERCIALIZAÇÃO E ADEQUAÇÃO A UM DETERMINADO FIM.

iostream2

Copyright © 1997
Christian Michelson Research AS
Advanced Computing
Fantoftvegen 38, 5036 BERGEN, Norway
http:/www.cmr.no

Permissão para usar, copiar, modificar, distribuir e vender este software e sua documentação para qualquer finalidade é concedida sem taxa, desde que o aviso de copyright acima apareça em todas as cópias e que tanto o aviso de direitos de autor como este aviso de permissão apareçam em documentação de apoio. A Christian Michelson Research AS não faz representações sobre a adequação deste software para qualquer finalidade. É fornecido "tal como está" sem garantia expressa ou implícita.

cexcept

Copyright © 2000-2008 Adam M. Costello e Cosmin Truta. Este software pode ser modificado apenas se o seu autor e informações sobre a versão forem atualizados com precisão, e só pode ser redistribuído se acompanhado por este aviso prévio. Sujeita a essas restrições, a permissão é concedida a qualquer pessoa para fazer qualquer coisa com este software. Os detentores dos direitos autorais não dão nenhuma garantia em relação a este software, e não são responsáveis por quaisquer danos resultantes da sua utilização.

Licença libsquish/MIT

Copyright © 2006 Simon Brown si@sjbrown.co.uk

A permissão é concedida, gratuitamente, a qualquer pessoa que obtenha uma cópia deste software e dos arquivos de documentação associados (o "Software"), para lidar com o Software sem restrição, incluindo, sem limitação, os direitos de usar, copiar, modificar, mesclar, publicar, distribuir, sublicenciar e/ou vender cópias do Software, e permitir o façam as pessoas a quem o Software for fornecido, observadas as seguintes condições:

O aviso de copyright acima e este aviso de permissão devem ser incluídos em todas as cópias ou partes substanciais do Software.
ESTE SOFTWARE É FORNECIDO "COMO ESTÁ" E SEM QUALQUER GARANTIA EXPRESSA OU IMPLÍCITA, INCLUINDO, SEM LIMITAÇÃO, AS GARANTIAS DE COMERCIALIZAÇÃO E ADEQUAÇÃO A UM DETERMINADO FIM. EM NENHUM CASO OS AUTORES OU DETENTORES DE DIREITOS AUTORAIS SERÃO RESPONSÁVEIS POR QUALQUER RECLAMAÇÃO, DANOS OU OUTRA RESPONSABILIDADE, SEJA EM UMA AÇÃO DE CUMPRIMENTO DE CONTRATO OU DE OUTRA FORMA, DECORRENTES DE OU EM RELAÇÃO AO SOFTWARE OU O USO OU OUTRAS FUNÇÕES DO SOFTWARE.

Licença pngminus/ PngMinus

Permissão para usar, copiar, modificar e distribuir este software e sua documentação para qualquer finalidade é concedida sem taxa, desde que o aviso de copyright acima apareça em todas as cópias e que tanto o aviso de direitos de autor como este aviso de permissão apareçam em documentação de apoio. Este software é fornecido "tal como está" sem garantia expressa ou implícita.

PNG: Guia Definitivo Código Fonte/BSD com código de divulgação
---
Copyright © 1998-2008 Greg Roelofs. Todos os direitos reservados.

Este software é fornecido "tal como está" sem garantia de qualquer tipo, expressa ou implícita. Em nenhum caso, o autor ou colaboradores serão responsabilizados por quaisquer danos decorrentes de qualquer forma pelo uso deste software.

LICENÇA 1 (Código Fonte/BSD com código de divulgação):

É concedida permissão para qualquer um usar este software para qualquer propósito, incluindo aplicações comerciais, bem como alterá-lo e redistribuí-lo livremente, sujeito às seguintes restrições:

1. As redistribuições do código fonte devem manter o aviso de copyright acima e também esta lista de condições.
2. As redistribuições em formato binário devem reproduzir o aviso de copyright acima e esta lista de condições na documentação e/ou outros materiais fornecidos com a distribuição.
3. Todo material de propaganda e divulgação ou uso do software deve ter a seguinte informação.

Este produto inclui software desenvolvido por Greg Roelofs e colaboradores para esse livro, "PNG - The Definitive Guide", publicado pela O'Reilly and Associates.

COMEÇANDO

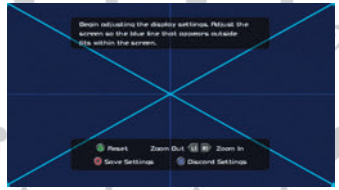
O KINGDOM HEARTS HD 1.5 Remix inclui três títulos em um disco de jogo. Cada um dos títulos pode ser executado a partir do menu de inicialização uma vez que o disco tiver sido inicializado.

Dados do sistema

Uma tela de criação de dados do sistema aparece quando você inicializa o jogo pela primeira vez. Estes dados são necessários para salvar informações compartilhadas entre os três títulos. Apagar o arquivo irá fazer com que parte do conteúdo se torne indisponível ou poderá apagar algumas configurações do jogo.

Opções de tela

Um menu de opções de tela aparecerá quando você inicializar o jogo pela primeira vez. Use os botões L1 e R1 para ajustar a tela, se o tamanho não for compatível com sua tela de TV. As configurações podem ser ajustadas em inicializações subsequentes a partir da opção "Opções de Tela" no menu de inicialização.



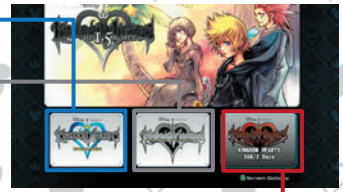
Menu de inicialização

Ao selecionar um jogo para executar, você será direcionado para o menu inicial do jogo.

Executa KINGDOM HEARTS FINAL MIX. (P6)

Executa KINGDOM HEARTS Re:Chain of Memories. (P30)

Executa KINGDOM HEARTS 358/2 Days. (P47)



CREDITS & EXTRAS

Ao liberar qualquer um dos títulos, as opções de CREDITS (Créditos) & EXTRAS serão desbloqueadas no menu de inicialização.

CREDITS Veja os créditos do jogo.

EXTRAS Um tema personalizado é adicionado para cada título liberado.

As Destiny Islands compõem um belo paraíso, repleto de crianças sorridentes. Dia após dia, Sora, Riku e Kairi conversam e sonham sobre novos lugares, novos mundos para além das suas ilhas. Eles têm os questionamentos comuns a qualquer adolescente - sobre o mundo lá fora, sobre sua própria existência. Mal sabem eles sobre o grande destino que os espera. Em uma noite de tempestade, uma escuridão terrível se apoderou das Destiny Islands. E assim se inicia sua jornada...

Sora acorda em um novo mundo, um lugar chamado Traverse Town. Suas esperanças de ver novos mundos estão se tornando realidade, mas seus amigos Riku e Kairi desapareceram.

Enquanto isso, Donald e Goofy (Pateta) também chegaram em Traverse Town. Eles vieram do Castelo Disney em busca de uma "chave" e de seu dono. Seu rei, que desapareceu misteriosamente, lhes deixou uma mensagem oculta: "Existe alguém com uma "chave" - a chave para a sua sobrevivência... Precisamos desta chave."

O que está acontecendo neste mundo? Este "alguém" mencionou que o rei desaparecido é, na verdade, Sora. Para encontrar Kairi e Riku, Sora se une a Donald e Goofy e embarca em uma jornada épica.

DISNEY | SQUARE ENIX

KINGDOM HEARTS FINAL MIX

ÍNDICE

Personagens 8
Controles 10
Introdução 12
Avançando na história 14
Guia do Campo 18
Magia e Convocações 19
Habilidades 21
Equipamento/Status/Níveis 22
Itens e Sínteses 23
Nave Gummi 26

Donald Duck

Mago da corte e servo leal do rei. Ele embarca em uma jornada para cumprir as ordens do rei desaparecido: encontrar uma "chave" misteriosa e seu dono. Um mago impaciente e rabugento.

Goofy

Capitão dos cavaleiros reais, um soldado que despreza armas. Sob ordens do rei, ele acompanha Donald na busca pela chave. É um cavaleiro tranquilo e desajeitado.

Sora

Personagem principal. 14 anos de idade. Sendo adolescente, ele tem suas preocupações, mas consegue manter uma postura otimista. Ele às vezes pode parecer ingênuo, mas tem um forte senso de justiça.

Riku

15 anos de idade. Ele pode parecer quieto e calmo para sua idade, mas está longe de ser tranquilo. Sempre interessado no desconhecido, ele começa a questionar o mundo pequeno e fechado em que vive.

Kairi

14 anos de idade. Ela se mudou para a ilha de Sora e Riku há poucos anos. Embora pareça ser delicada, ela possui uma força de vontade firme e obstinada.

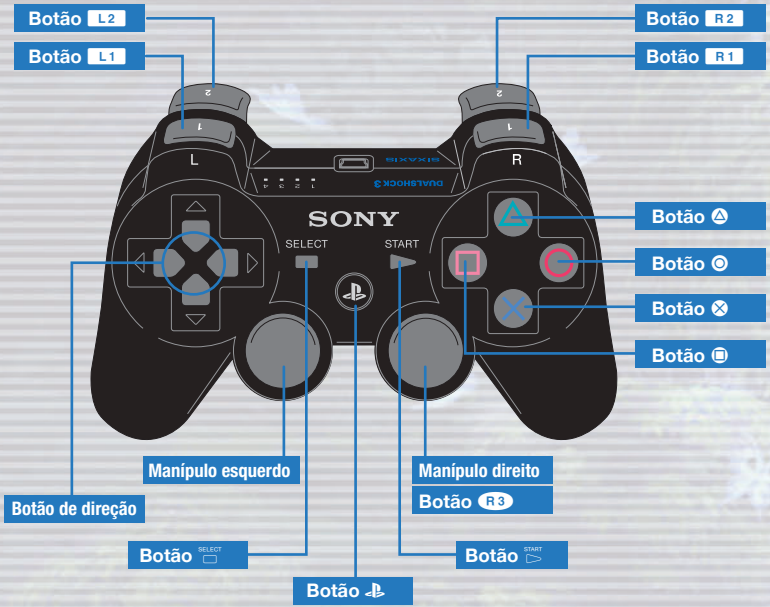
Heartless

Seres misteriosos que perseguem Sora implacavelmente. Existem muitos tipos de Heartless.

CONTROLES

Este jogo suporta a função de vibração do controle sem fio DUALSHOCK®3. O modo de vibração pode ser ativado e desativado no início do jogo e na seção Config do menu principal. Este jogo pode ser incompatível com controles que não sejam controles sem fio DUALSHOCK®3.

Existem dois modos de controle no KINGDOM HEARTS FINAL MIX. Os controles para movimentos em campo estão listados abaixo, enquanto os controles para a gummi ship estão descritos na página 24.



Botão L1	Pressione para baixo para exibir o menu do atalho mágico
Botão L2	Percorrer os alvos disponíveis enquanto estiver bloqueado
Botão R1	Ativar ou desativar fixar marcação de alvo
Botão R3	Reverter câmera para visão frontal padrão
Botões de direção	Mover cursor/Mover cursor no menu de comandos
Manípulo esquerdo	Mover personagem/Mover câmera (quando estiver no modo primeira pessoa ao pressionar SELECT)
Manípulo direito	Mover câmera
Botão START	Exibir menu principal/Pausar (durante batalha e cutscenes)/ Pular eventos (durante cutscenes)
Botão SELECT	Alternar entre ativar e desativar visão em primeira pessoa
Botão ○	Cancelar/Pressionar enquanto segura o botão L1 para lançar o feitiço indicado
Botão △	Comandos especiais (Falar/Abrir urnas/Salvar etc.)/Usar habilidades especiais (P21)/Chamar aliados (batalhas)/Pressionar enquanto segura o botão L1 para lançar feitiço indicado
Botão □	Usar habilidades (rolar para desvio etc.)/Descer enquanto voa ou nada/ Pressionar enquanto segura o botão L1 para lançar o feitiço indicado
Botão ✕	Confirmar/Saltar/Soltar/Subir quando estiver voando ou nadando

*Alguns comandos não são acessíveis até um certo momento do jogo.
*Pressione os botões L1, L2, R1, R2, START e SELECT ao mesmo tempo para realizar uma reinicialização suave, retornando o jogo ao menu Start. Os comandos pausar e reinicialização suave estarão desativados durante certas cenas.

MENU INICIAL

Quando você seleciona “NEW GAME” no menu inicial, verá três configurações de dificuldade para escolher em “Game Mode” (modo de jogo). O “Game Mode” não pode ser alterado uma vez que você tenha escolhido.

FINAL MIX : Beginner (iniciante)

Um modo de jogo simples para jogadores iniciantes em que itens raros são fornecidos desde o começo para tornar as batalhas mais fáceis.

FINAL MIX

Um modo de jogo balanceado, perfeito para aqueles que forem jogar o KINGDOM HEARTS pela primeira vez. (*A dificuldade foi rebalanceada a partir do KINGDOM HEARTS original.)

FINAL MIX: Proud

Um modo de jogo para jogadores experientes com inimigos mais fortes e batalhas mais eletrizantes.

LOAD (carregar)

Recomece o jogo usando os dados salvos no disco rígido do PlayStation®3.

SAVE (salvar)

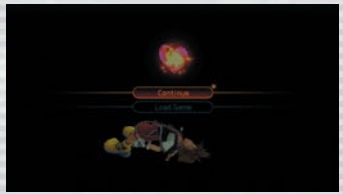
Arquivos para este jogo são salvos no disco rígido do PlayStation®3. É necessário ter pelo menos 4.757KB de espaço livre para salvar. Você pode apagar arquivos dos menus Save ou Load selecionando um arquivo e pressionando o botão △.

BACK (voltar)

Voltar para o menu Launcher (de inicialização). (P5)

CONTINUANDO E CARREGANDO DADOS

Se os HPs de Sora acabarem, a tela Continue (continuar) aparecerá, com as opções “Continue” e “Load” (carregar). Selecione “Continue” para prosseguir a partir da área em que Sora foi vencido. Selecione “Load” para retomar o jogo a partir de um arquivo salvo.



TELA DE JOGO

Ícone de campo

Um ícone de campo aparece quando há objetos ou pessoas próximos a Sora com os quais ele pode interagir.

Comandos

Dependendo da situação, o comando "Atack" (atacar) pode mudar para outro comando.

Indicadores do grupo

Eles exibem a atual condição dos membros do seu grupo.

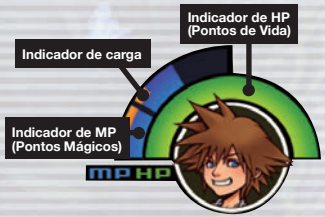
Indicadores de Sora

Eles exibem a atual condição de Sora.

Ícone de alvo

INDICADORES

O indicador verde exibe seus Pontos de Vida (HP), ou saúde. Se ele cair até um certo ponto, um alarme irá disparar e o indicador irá piscar em vermelho. O indicador azul mostra seus Pontos Mágicos (MP). Os MP diminuem quando feitiços são lançados. Algumas habilidades também consomem MP. A barra laranja é o indicador de carga. Quando ela for preenchida até um certo ponto, ela será convertida em MP. Feitiços de baixo custo de MP desaparecem do indicador de carga primeiro.



MARCANDO ALVOS

Sora pode marcar alvos inimigos automaticamente, pessoas com quem ele conversa e objetos que ele pode pegar ou examinar. Ao pressionar o botão R1, o alvo será marcado e a câmera seguirá este alvo, facilitando as ações que serão tomadas.

Marcando alvos: Fixar automaticamente em Fixar marcação de alvo

Alvo

Marcação de alvo

Pressione o botão R1 para fixar a marcação de um alvo.
Pressione o botão L2 para percorrer os alvos disponíveis.

MENUS

Pressione o botão START para exibir o menu principal. (Ele não poderá ser acessado durante a batalha e em algumas outras situações). Aqui, você pode fazer muitas coisas, como usar itens, equipar-se com habilidades e itens e personalizar controles e configurações. Para obter mais detalhes, consulte a mensagem de ajuda de cada submenu.

Items (itens)	Use itens, passe itens para um membro do grupo ou leve itens para fora da coronha e equipe-os aqui. (P23)
Equipment (equipamento	Equipe-se com armas e acessórios. (P22)
Abilities (habilidades)	Equipe-se com habilidades. (P21)
Customize (para personalizar)	Configure como um personagem age. (P16)
Status	Veja o status atual dos personagens.
Jiminy's Journal (diário do grilo falante)	O grilo falante registra muitas coisas em seu diário à medida que você avança no jogo.
Config	O menu de configurações permite que você altere as configurações de jogo.

AÇÕES DE SORA

Sora pode realizar diversas ações em diferentes situações. Ele pode se pendurar em prateleiras, subir escadas e árvores, nadar e assim por diante.

SISTEMA DE BATALHAS

As batalhas ocorrem no mapa de campo (o mesmo ambiente pelo qual você viaja) no KINGDOM HEARTS FINAL MIX. Todas as batalhas ocorrem em tempo real; por isso, Sora está sempre suscetível a danos, mesmo quando estiver selecionando itens e feitiços. O menu de comando fica vermelho durante uma batalha.

ATAQUES DE COMBINAÇÃO

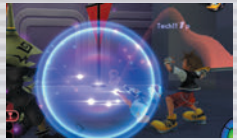
Ao atacar, pressione o botão ⊗ no momento certo para acionar um ataque combinado. Além da combinação básica de três golpes, existem ataques de combinação que incluem ainda mais golpes.

AÇÕES DE BATALHA DOS MEMBROS DE GRUPO

O sistema do jogo controla os membros do seu grupo. No entanto, você pode ajustar o estilo de luta de cada membro no menu de Personalização, encontrado no menu principal. Pressione o botão △ para chamar seus amigos para ajudar na batalha. Ao apertar o botão △ com a marcação de alvo fixada em um inimigo, você vai induzir seus amigos a atacar o alvo.

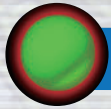
PONTOS DE EXPERIÊNCIA E RECOMPENSAS

Ganhe pontos de experiência derrotando inimigos. A captura de tela à direita mostra Sora ganhando 7 pontos de experiência. Ao executar certas ações, como ao evitar um ataque, você também obtém pontos de experiência, na forma de pontos tec. A quantidade de experiência adquirida pode variar dependendo dos equipamentos e das habilidades. Para detalhes sobre como passar de fase, consulte a página 22.

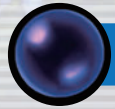


Recompensas

Os inimigos abandonam vários itens quando são derrotados. Alguns itens só podem ser adquiridos dessa forma. Alguns itens vêm em tamanhos diferentes, sendo os maiores de maior valor ou de maior efeito.



Orb verde: Restaura HP



Orb em branco: Reabastece o indicador de carga

Orb amarelo: Munny (moeda usada para comprar itens)

Caixa de Tesouro Azul: Contém vários itens, e vem em cores diferentes

RECUPERAÇÃO DE HP E MP

Alguns itens, recompensas e mágicas podem resgatar HP. Para todos os membros do grupo, exceto Sora, os HP também são repostos com o tempo; assim, se os aliados de Sora forem derrotados (KO-"knock out") em uma batalha, eles automaticamente ressuscitarão após um tempo. Os MP podem ser restaurados usando certos itens ou completando o indicador de carga (ao atacar inimigos e obter recompensas). Você pode restaurar HP e MP completamente ao tocar em pontos de armazenamento.

PONTOS DE ARMAZENAMENTO

Pontos de armazenamento permitem que você salve seu progresso e restaure HP e MP, e podem ser encontrados em diversos lugares. Existem dois tipos de pontos de armazenamento. Todos os pontos Tipo A podem teleportar você para a gummi ship, e eles nunca desaparecem. Alguns pontos Tipo B não podem teleportar você para a gummi ship, e podem desaparecer.

Tipo A

Tipo B

MENU SAVE (de armazenamento)

Você pode acessar o menu de armazenamento nos pontos de armazenamento.
O menu lista as seguintes opções:

Save (salvar)	Salve seu progresso no disco rígido do sistema.
Party (grupo)	Altere os membros do grupo quando houver mais de dois disponíveis para acompanhar Sora.
Gummi Ship (nave Gummi)	Embarque na nave gummi. (Consulte as páginas 24-29 para mais detalhes). *Esta opção não aparece inicialmente.
Menu	Abre o menu principal.

EXPLORANDO

Quando você parar diante de uma porta ou passagem, aparecerá uma legenda indicando seu destino. Algumas portas não podem ser abertas, enquanto outras estão somente trancadas. *Você não poderá sair de uma área enquanto tiver algum alvo fixo ou se uma convocação estiver sendo usada.

URNAS DE TESOURO

Urnas de tesouro podem ser encontradas em muitos lugares. Muitas são fáceis de encontrar, mas outras não são. Existem algumas que não poderão ser abertas até que certas condições sejam alcançadas.

MARCAS TRINITY

Mantenha os olhos abertos para identificar marcas Trinity. Existem azuis, vermelhas, amarelas, verdes e brancas. Ao tocar na marca, a habilidade Trinity no menu de comando será induzida, se esta habilidade tiver sido adquirida. *Sora, Donald e Goofy devem estar todos no grupo para usar as marcas Trinity).

APRENDENDO FEITIÇOS

Aprenda novos feitiços ao concluir etapas ou completar certas tarefas. Os feitiços aprendidos podem ser conferidos ao selecionar o comando “Magic” (mágica).

LANÇANDO FEITIÇOS E MP

Feitiços podem ser lançados a qualquer momento, bastando que haja MP suficientes. Lançar feitiços com baixo custo de MP diminui o indicador de carga antes do indicador de MP. Lançar feitiços com alto custo de MP diminui o indicador de MP primeiro.

FEITIÇOS BÁSICOS

Fire (fogo)	Libera uma bola de fogo.	Thunder (trovão)	Chama o relâmpago.
Blizzard (nevasca)	Libera cristais de gelo.	Cure (cura)	Restaura os HP de um personagem.

ATUALIZANDO FEITIÇOS

Os feitiços se tornam mais poderosos uma vez que você tenha concluído eventos chave ou derrotado determinados inimigos. Mas seu custo em MP permanece o mesmo.

PERSONALIZANDO O MENU DE ATALHOS PARA MÁGICAS

No menu principal, selecione “Customize” (personalizar) para associar feitiços a botões de atalho. Pressione o botão de atalho enquanto segura o botão L1 para baixo para lançar o feitiço indicado. Assim, os feitiços são lançados muito mais rápida e facilmente, especialmente durante uma batalha.

APRENDENDO FEITIÇOS PARA CONVOCAÇÃO

Aprenda feitiços de convocação ao passar de uma fase ou ao dar uma joia de convocação para a Fairy Godmother (Fada Madrinha) em Traverse Town. A magia de convocação permite que você chame amigos com poderes únicos para auxiliá-lo durante a batalha.

CHAMANDO PERSONAGENS CONVOCADOS

Os feitiços de convocação aprendidos podem ser visualizados durante a batalha ao selecionar o comando "Summon" (convocar). Para acessar o menu Summon (de convocação), ambos os aliados de Sora deverão estar conscientes. Você pode convocá-los desde que tenha MP suficientes. Cada feitiço pode ser usado somente uma vez por batalha.

PERSONAGENS CONVOCADOS EM UMA BATALHA

Existem muitos personagens diferentes convocados. Cada um desempenha uma ação única na batalha. Confira dois exemplos abaixo:

Dumbo

Para convocar o Dumbo, selecione seu nome no menu de convocação durante a batalha. Quando ele aparecer, os aliados de Sora desaparecerão temporariamente. Quando aparecer o comando "Splash", pressione o botão △ para que o Dumbo espirre água sobre os inimigos. Lutando juntos, eles serão invulneráveis aos ataques inimigos. O indicador de MP do Dumbo aparecerá no canto superior direito da tela. O indicador se esgota com o tempo, e quando atingir o zero, o Dumbo sai. (Você pode mandá-lo embora antes selecionando o botão "Dismiss" [dispensar]).

Bambi

Quando Bambi é convocado, os aliados de Sora desaparecem temporariamente. Bambi dispersa vários itens enquanto anda espalhafatosamente pelo campo de batalha.

Os personagens convocados oferecem um excelente suporte na batalha, tanto na ofensiva quanto na defensiva.

APRENDENDO HABILIDADES

As habilidades permitem que você faça várias coisas. Aprenda-as ao passar de fase ou ao elevar o nível de seus personagens. Existem habilidades individuais e habilidades compartilhadas.

EQUIPANDO-SE COM HABILIDADES

Para aproveitar as habilidades aprendidas, você deve primeiro equipar-se com elas no menu Habilidades. Algumas habilidades requerem que você tenha Ability Points (pontos de habilidades - AP) para que possa se equipar com elas. O número máximo de AP de um personagem se limita à quantidade de habilidades com que ele pode se equipar ao mesmo tempo. (Quando seus personagens passam de fase ou se equipam com certos itens, os AP chegam ao valor máximo.)

TIPOS DE HABILIDADES

Existem diversos tipos de habilidades: as que estão ativas todo o tempo, as que se tornam ativas somente durante uma batalha e as que são ativadas somente sob determinadas condições.

EXEMPLOS

Combo Plus	Estende o ataque combo em solo por um passo.
Scan (verificar)	Confira o indicador de HP de um inimigo durante a batalha.
High Jump (pulo alto)	Potencializa seu salto, permitindo que você alcance lugares mais altos. (Habilidade compartilhada).
Sonic Blade (lâmina sônica):	Golpeie um inimigo passando rapidamente por ele. Pressione o botão △ no momento certo para realizar um combo. (Ativo quando o inimigo estiver um pouco distante).

HABILIDADES ESPECIAIS

Algumas habilidades não poderão ser usadas até que certas condições sejam alcançadas durante uma batalha. Para mais detalhes sobre habilidades especiais, consulte as mensagens de ajuda no menu de habilidades.

EQUIPANDO-SE COM ARMAS

As armas de Sora, Donald e Goofy podem ser alteradas. No entanto, a Keyblade de Sora é exclusiva, a única arma deste tipo. Mas ela pode ser alterada com chaveiros para aumentar seu poder ou alterar seu formato. Outras armas, que não a Keyblade, podem ser adquiridas em urnas de tesouro, eventos ou em lojas.

EQUIPANDO-SE COM ACESSÓRIOS

Cada personagem pode equipar-se com acessórios. Ao equipar-se com acessórios, o personagem eleva sua defesa, seus HP, MP e assim por diante. Os acessórios podem ser adquiridos nas urnas de tesouro, ao concluir certos eventos ou mesmo em lojas.

STATUS E PASSANDO DE FASE

Tela de Status

A tela de status pode ser acessada a partir do menu principal, e ela exibirá as estatísticas de um personagem, seus equipamentos, itens, habilidades e convocações.

Passando de fase

Os personagens passam de uma fase quando ganham pontos de experiência o suficiente na batalha. Os pontos são distribuídos para todos os membros do grupo, independente de estarem ou não no grupo ativo no momento. As estatísticas dos personagens - tais como máximo número de HP, MP, AP, força e defesa - aumentam à medida que passam de fase. Estatísticas elevadas são mostradas na janela de níveis. Se um personagem ganhar vários níveis, muitos parâmetros serão elevados rapidamente.

OBTENDO ITENS

Você pode obter todos os tipos de itens ao destrancar urnas de tesouro, ao recolher recompensas de inimigos derrotados ou comprando-os em lojas. Sora recolhe uma recompensa de um inimigo derrotado aproximando-se.

EQUIPANDO-SE E USANDO ITENS

Para usar ou equipar-se com itens, acesse o menu de itens no menu principal. Itens equipados, como Potions (poções) e Ether (éteres), podem ser usados na batalha selecionando o comando Itens. Outros personagens além de Sora usarão estes itens equipados automaticamente durante a batalha. Com todos os itens adquiridos fora da batalha, ou quando todas as fendas forem preenchidas, vá ao menu de armazenamento.

ITENS BÁSICOS

Potion (poção)	Restaura alguns HP.
Hi-Potion (hi-poção)	Versão mais potente da potion (poção).
Ether (éter)	Restaura alguns MP.
Elixir	Restaura totalmente os HP e MP de um personagem.
Tent (barraca)	Restaura totalmente os HP do grupo.

LOJAS

Existem algumas lojas onde você pode comprar e vender itens. Converse com o dono da loja em cada loja para comprar ou vender itens. Algumas lojas podem ser fechadas no início do jogo.

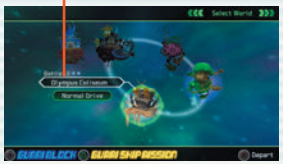
SINTETIZANDO ITENS

Em algum momento do jogo, você pode visitar o item Workshop no segundo andar da loja de acessórios de Traverse Town. Aqui, você pode sintetizar itens para fazer novos itens incomuns.

TELA DE SELEÇÃO DE MUNDOS

Nesta tela, você poderá selecionar seu mundo de destino, acessar o menu Gummi Garage (garagem Gummi) e acessar o menu Gummi Ship Missions (missões da nave Gummi). Escolha seu destino com a manípulo esquerdo, e então pressione o botão ⊗ para partir. Pressione o botão ⊙ para acessar o menu Gummi Garage, e o botão △ para acessar o menu Gummi Ship Missions.

Título da captura de tela: O número de ★ indica o nível de batalha de um mundo.



TELA DE VOO

Nave Gummi inimiga

Item

Nave Gummi

Radar

O radar é exibido quando a nave é equipada com um Scan-Gummi (Gummi verificador). Quanto melhor for o Gummi verificador, maior a área coberta pelo radar.

Pontuação

Pressione o botão R2 para alternar entre exibir toda a pontuação e exibir/ocultar somente a pontuação atual.

Miras de armas

IO ponto para o qual armas equipadas são miradas. Segure o botão R1 para fixar o ponto de marcação do alvo.

Indicadores da nave Gummi

Obstáculo

INDICADORES DA GUMMI SHIP

Disparar lasers, usar uma rede e outras ações consomem energia, o que diminui o indicador de energia (PWR) da gummi ship. O indicador de blindagem (ARM) diminui quando a nave colide com obstáculos ou naves inimigas, ou quando é atingida por fogo inimigo. Se o indicador marcar zero, aparecerá a tela de seleção de mundos. O indicador de carga (CHG) aparecerá quando a nave estiver equipada com um Haste-Gummi. Ele cai para zero quando intensificadores são acionados, e então se recarrega com o tempo. O indicador de proteção (SHD) aparece quando um Shield-Gummi é equipado. O indicador de proteção cai no lugar do indicador de blindagem quando o Shield-Gummi desviar de ataques. No entanto, o indicador de blindagem cai se uma nave equipada somente com um escudo frontal for danificada por trás.

Indicador de energia

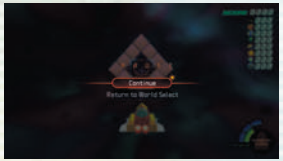
Indicador de proteção

Indicador de carga

Indicador de blindagem

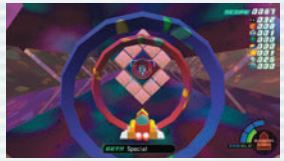
MENU DE PAUSAR

Você pode pausar o jogo enquanto estiver em drive normal pressionando o botão START. As opções "Continue" (continuar) e "Return to World Select" (retornar para a seleção de mundos) estão disponíveis neste menu.



OBTENDO ITENS

A destruição de obstáculos e naves inimigas lhe renderá itens. Basta tocá-los para adquiri-los. Para recolher os itens fora do seu alcance, equipe a nave com um braço mecânico (Drain-Gummi) ou com uma rede (Osmose-Gummi).



Reabastece o indicador de energia	Reabastece totalmente os indicadores de energia, de blindagem e de proteção
Reabastece o indicador de blindagem	Bloco gummi (Existem vários tipos)
Reabastece o indicador de proteção	A planta da nave* (Você pode segui-la para construir uma nave)

SELECIONANDO PONTOS DE POUSO

Depois de chegar ao seu destino, você pode escolher diferentes pontos de pouso. (No entanto, esta opção não é disponibilizada na sua primeira visita a cada mundo). Pressione o botão de direção ou o manípulo esquerdo para cima ou para baixo para escolher um local, e então pressione o botão ⊗ para desembarcar. A lista de pontos de pouso de cada mundo crescerá à medida que você encontrar certos pontos de armazenamento pelo mundo.

MENU GUMMI GARAGE (garagem Gummi)

Na tela de seleção do mundo, pressione o botão ⊙ para acessar o menu da Gummi Garage. Aqui, você pode construir ou remodelar naves gummi. Detalhes de cada submenu a seguir:

Garage (garagem)	Construa uma gummi ship seguindo uma planta.
Gummi Ship	Navegue numa gummi ship diferente, e personalize a configuração de botões dos controles da nave.
Inventory (inventário)	Inventário de blocos Gummi.
Help (ajuda)	Informações gerais sobre blocos gummi e missões da nave gummi.
Tutorial	Rápido tutorial sobre como construir uma nave gummi.
Exit (sair)	Sair do menu Gummi Garage.

OS QUATRO MODOS NO MENU GUMMI GARAGE

No menu Garage, pressione o botão SELECT para exibir a tela de ajuda. Cada modo possui sua própria tela de ajuda.

SELECT MODE (MODO SELECIONAR)

Neste modo, selecione os blocos gummi que você gostaria de fixar na sua nave.

Próximo bloco:
Pressione o botão de direção para cima para selecioná-lo.

Bloco selecionado:
O bloco gummi selecionado atualmente. Rotacione o bloco com o manípulo esquerdo. Rotacione-o na direção em que você gostaria de fixá-lo. Pressione o botão ⊗ para confirmar a seleção e alternar para o modo de construção.

Próximo bloco:
Pressione o botão de direção para baixo para selecioná-lo.

Classe gummi associada ao bloco selecionado:
Pressione os botões de direção para a esquerda ou para a direita para alterar classes. Pressione os botões dde direção para cima ou para baixo para alterar os blocos dentro da classe.

Nome e função do bloco selecionado.

Pressione o botão R1 ou o botão ⊗ para fixar o bloco selecionado no modo de construção.

Nave sendo construída. Rotacione-o com o manípulo direito.

Se você tiver tinta spray, pressione o botão ⊞ para alternar para o modo de pintura.

BUILD MODE (MODO DE CONSTRUÇÃO)

Monte os blocos gummi para construir uma nave gummi neste modo. Você pode cancelar pressionando o botão ◉.

Bloco selecionado a ser fixado na nave.

Pressione o botão ⊞ para selecionar a nave inteira. Rotacione a nave selecionada com o manípulo esquerdo. Apague-a com o botão △. Pressione o botão ⊗ para pintar* a nave inteira.
*Somente se você tiver tinta em spray disponível.)

Pressione o botão L1 para mover o bloco sobre a nave. Pressione o botão L2 para movê-lo abaixo.

Pressione o botão R1 para alternar para o modo de seleção. Pressione o botão R2 para alternar para o modo de inspeção.

Cursor mostrando a posição do bloco selecionado. Mova-o com os botões de direção e pressione o botão ⊗ para fixar o bloco.

Área de montagem. Rotacione a área de montagem com o manípulo direito.

INSPECT MODE (MODO DE INSPEÇÃO)

Verifique seu trabalho em andamento neste modo. Pressione o botão R2 enquanto estiver no Build Mode para entrar neste modo.

Pressione o botão L1 para ampliar o zoom. Pressione o botão L2 para diminuir o zoom.

Rotacione a nave com o manípulo direito.

Pressione o botão R2 para alternar para o modo de construção.

Pressione o botão ⊗ para testar o motor da nave, as armas e assim por diante.

Pressione o botão △ para exibir os recursos e controles da nave.

Pressione o botão ⊞ para exibir as especificações da nave.

SPRAY PAINT MODE (MODO DE TINTA EM SPRAY)

Altere a cor dos blocos gummi neste modo uma vez que tenha adquirido tinta em spray. Se você obtiver uma paleta de cores, terá mais opções de cores para escolher.

GUMMI SHIP MISSIONS (MISSÕES DA NAVE GUMMI)

As missões da nave Gummi podem ser desafiadas enquanto se viaja entre os mundos. A pontuação para a missão de cada mundo é mostrada, e a conclusão de uma missão garantirá recompensas. Não é preciso concluir missões da gummi ship para avançar na história. A dificuldade das missões, tais como os danos que enfrentará com os inimigos, será maior se você tiver selecionado uma configuração para uma dificuldade maior no começo do jogo.

Pressione o botão △ enquanto estiver no mundo e selecione a tela para visualizar os detalhes da missão e sua pontuação atual.

Os destinos são indicados no texto em verde, enquanto os mundos de partida são indicados no texto em branco.

Sua última pontuação. Pressione o botão ● para visualizar sua pontuação.

Pressione o botão de direção para a esquerda ou para a direita ou o manípulo esquerdo para rolar pelas páginas. Ao pressionar o manípulo direito para a esquerda ou para a direita, você vai rotacionar o ícone do mundo.

Detalhes da missão. Ao concluir uma missão, novas missões serão desbloqueadas.

Dificuldade da missão. Quanto mais símbolos ★ aparecerem, maior será a dificuldade.

Número de mundos disponíveis. Um ícone será destacado quando todas as missões de um mundo forem concluídas.

Os mundos que podem ser visitados no momento são exibidos.

A pontuação de cada mundo é mostrada abaixo.

O número de missões concluídas para cada mundo também é mostrado.

Pressione o botão de direção para a esquerda ou para a direita ou o manípulo esquerdo para alternar modos

Botão SELECT: Alternar para a tela de ajuda

Pressione o botão de direção para a esquerda ou para a direita ou o manípulo esquerdo para alternar telas.

Pressione o botão de direção para a esquerda ou para a direita ou o manípulo esquerdo para alternar telas.

Detalhes da missão para cada mundo. Concluindo uma missão, novas missões serão desbloqueadas.

Nossos heróis caminham incansáveis por um caminho em um campo e chegam a uma encruzilhada. Sora está no centro da encruzilhada e olha para o alto, vendo o céu noturno, pensando nos amigos dos quais ele foi separado.

Um homem misterioso se aproxima vindo de uma das saídas e diz
"Você está no caminho certo para encontrar o que procura.
Mas vai perder algo valioso para que encontre o que quer."

Resta apenas um caminho depois que o homem desaparece.
Sora chega até os portões de um castelo peculiar, o Castelo do Esquecimento,
ao seguir aquele único caminho.
O que Sora terá a ganhar nesta jornada, e o que ele terá a perder?

ÍNDICE

Personagens 32
Controles 34
Introdução 36
Avançando na história 37
Guia da Batalha 40
Cartas e Status 44
Tipos de cartas 45
A história de Rikuu 46

Sora

Um garoto de 14 anos, o herói desta história. Em sua última aventura, Sora foi nomeado mestre da chave Keyblade e salvou o mundo, mas isto só foi possível por ele ter sido separado de seus melhores amigos. Em sua jornada agora, ele busca encontrar seus amigos e voltar para casa com eles. Embora seja um tanto ingênuo, Sora possui um impressionante senso de justiça.

Donald Duck

O mago da corte a serviço do rei do Castelo Disney. Ele está na jornada com Sora e Goofy para encontrar o rei. Donald é tagarela, mal-humorado e irritável.

Goofy

O capitão tranquilo mas desengonçado dos Cavaleiros Reais do Castelo Disney. Mesmo assumindo esta posição, Goofy não gosta de armas. Ele está na jornada com Sora e Goofy para encontrar o rei.

Riku

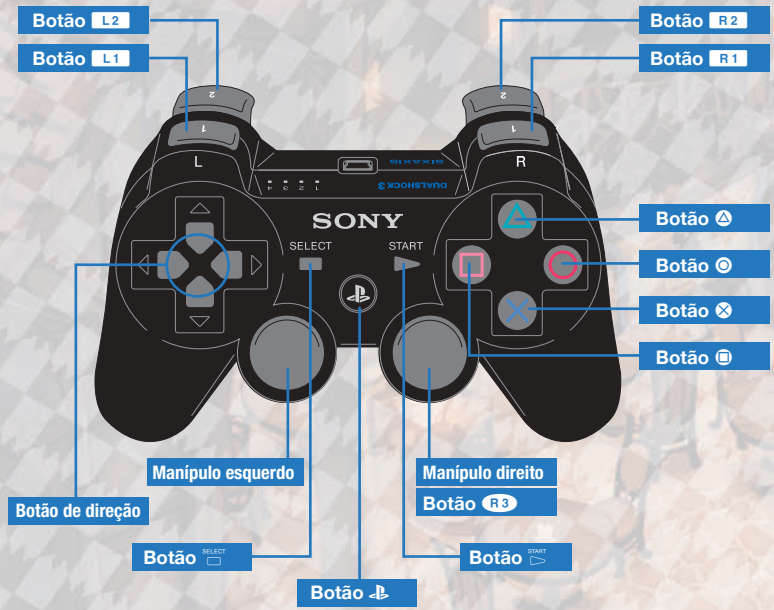
Um garoto de quinze anos, melhor amigo de Sora e Kairi. Maduro para sua idade, Riku é quieto e calmo. Para salvar o mundo, ele optou por permanecer no reino da escuridão.

O Desconhecido

Um homem desconhecido que mostrou a Sora e seus companheiros o caminho para o Castle Oblivion. Parece que existem outros como ele. Ele certamente tem seus motivos para ter se aproximado de Sora, mas estes motivos continuam sem explicação.

Configuração do controle sem fio (DUALSHOCK®3)

Este jogo deve ser jogado usando um controle sem fio DUALSHOCK®3. Você pode alterar as definições de vibração para "on" ou "off" no menu inicial ou no menu de configuração. Controles que não forem o controle sem fio DUALSHOCK®3 não serão suportados.



		BATALHA	CAMPO	OUTROS (Moogle Shops, Síntese de salas etc.)
Botão L1		Baralho rotaciona em sentido anti-horário	——	Rolar página
Botão L2		Desarmazenar carta	——	Rolar página
Botãos L1+R1		Ativar habilidades de armazenamento usando cartas (1-3 cartas)	——	——
Botão R1		Baralho rotaciona em sentido horário	——	——
Botão R2		Travar/destravar um alvo	——	——
R2 + manípulo direito		Rolar pelos alvos	——	——
Botão R3		Reconfigurar a câmera atrás do personagem	Reconfigurar a câmera atrás do personagem	——
Botões de direção	→	Rotacionar baralho em sentido horário	——	Selecionar carta de um mundo ao selecionar um mundo
	←	Rotacionar baralho em sentido anti-horário	——	Selecionar carta de um mundo ao selecionar um mundo
	↑	Recarregar atalho do baralho	——	——
	↓	Recarregar atalho do baralho	——	——
Manípulo esquerdo		Mover	Mover	Mover cursor nos menus, selecionar carta
Manípulo direito		Mover câmera	Mover câmera	——
Botão START		Pausar jogo	Exibir menu	Pular evento
Botão SELECT		Alternar para cartas do inimigo	Exibir mapa do mundo	——
Botão ✕		Usar carta (segurar para baixo para recarregar cartas)	Girar Keyblade Jogar objeto (quando segurar um objeto)	Confirmar
Botão △		Armazenar uma carta (depois de armazenar 3 cartas) Usar cartas armazenadas	Elevar objetos (quando aproximados) / Jogar objetos (quando segurar um objeto) / Exibir menu de Síntese de Salas (quando estiver à frente de uma porta) / Falar	Ampliar/diminuir zoom do mapa do mundo (enquanto no mapa do mundo)
Botão □		Rolar para desvio (Sora) Passo para o lado (Riku)	Rolar para desvio (Sora) Passo para o lado (Riku)	——
Botão ○		Pular, Pular alto Deslizar (segurar) *Depois que Sora obtiver a habilidade	Pular, Pular alto Deslizar (segurar) *Depois que Sora obtiver a habilidade	——

KINGDOM HEARTS Re: Chain of Memories é um RPG que acompanha a jornada de Sora pelo Castle Oblivion usando cartas.

MENU INICIAL

NOVO JOGO

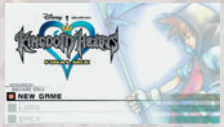
Selecione “NEW GAME” (novo jogo) para iniciar um novo arquivo. Quando iniciar um “NEW GAME” (novo jogo), selecione suas preferências para “Game Mode” (modo de jogo), “Vibration ON/OFF” (vibração ON/OFF) e “Sound Type” (tipo de som). O “ Game Mode “ não poderá ser alterado uma vez que tenha sido ativado. As definições de “ Vibration “ e de “ Sound Type “ podem ser alteradas no Configuration Menu (menu de configuração).

LOAD (CARREGAR)

Carregue um arquivo de armazenamento no disco rígido do PlayStation®3 para continuar jogando.

BACK (VOLTAR)

Voltar para o menu de inicialização. (P5)

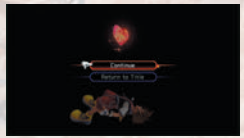


SALVANDO

Arquivos para este jogo são salvos no disco rígido do PlayStation®3. É necessário ter pelo menos 4.738KB de espaço livre para salvar. Você pode apagar arquivos dos menus Save ou Load selecionando um arquivo e pressionando o botão △. *Você poderá salvar tanto nos corredores (P39) quanto nas salas onde houver um ponto de armazenamento disponível pela síntese de salas (P38).

CONTINUAR/RETORNAR PARA A TELA DO TÍTULO

Se os HP de Sora se esgotarem completamente durante uma batalha, a tela “ Continue” (continuar) aparecerá. Ao escolher “Continue”, você poderá continuar a partir da sala em que Sora foi derrotado. Para sair para a tela principal do título, vá em “Return to Title Screen” (retornar para a tela do título).

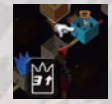


MAPA DO MUNDO

Ao pressionar o botão SELECT no campo, o mapa do mundo será aberto, onde você poderá ver como as salas do mundo são conectadas, ou poderá localizar salas onde os eventos da história ocorrem.

Verificando os critérios de síntese de salas

Mova o cursor para uma sala não-sintetizada e pressione o botão ⊗.



Event Rooms (salas de evento)

Salas em que ocorrem os eventos da história. A história progride à medida que os eventos são vistos.

Nome da sala selecionada

*Somente serão exibidas a primeira sala, a sala de meta e as salas que foram sintetizadas.

Salas não sintetizadas

Salas em que a síntese de salas pode ser realizada.

Localidade atual de Sora

MAPA DE CAMPO

Além das plataformas e escadas usadas para mover-se no mapa, também há objetos que Sora pode atingir com a Keyblade ou escalar para descobrir prêmios. Procure interagir com tudo!

Heartless

Ao ter contato com um Heartless, um encontro será acionado, e a tela de batalha aparecerá.

Portas

Pressione o botão △ para abrir a tela de Room Synthesis (síntese de salas).

Mini-mapa de sala

Setas vermelhas: Portas pelas quais ainda não se passou.

Setas amarelas: Portas para salas de evento.

Setas azuis: Portas pelas quais já se passou.

Prêmios no campo

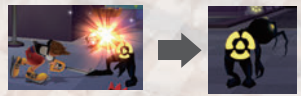
Reabastecer HP

Pontos Moogle

Cartas de batalha

Ao inclinar o manípulo esquerdo em direção a uma parede e pressionar o botão ⊙ para saltar, Sora irá se pendurar na borda de altas plataformas.

Atingindo os inimigos com a Keyblade ou com objetos, eles ficarão atordoados já no começo da batalha, o que lhe garantirá uma vantagem.



SÍNTESE DE SALA

Uma marca triangular aparecerá quando você andar até uma porta no campo. Ao pressionar o botão △, uma tela Room Synthesis será aberta (pressione o botão ○ para retornar ao mapa de campo).

Critério de síntese de salas
Cartas de mapa que você possui
Nome da carta de mapa selecionada
Número de cartas de mapa selecionadas em posse

Pressione o botão △ nas portas que já foram abertas para criar uma nova sala. Crie novas salas com muitos inimigos para nivelar, ou salas com pontos de armazenamento para salvar seu jogo!

CRITÉRIOS

Você deve cumprir com certos critérios para sintetizar salas. Portas especiais (ver abaixo) possuem critérios definidos, enquanto outras portas podem exigir que você cumpra ou exceda o número mostrado na ordem para abri-las. No entanto, se o critério for "0", então somente uma carta 0 poderá ser usada para abrir aquela porta, enquanto uma porta com o critério "9 ou mais" poderá ser aberta usando uma carta 0 ou 9. Cartas 0 também poderão ser usadas para cumprir com os critérios para quaisquer portas além das portas especiais. O critério para portas normais vai depender do número da carta que você usou para entrar na sala atual. Por exemplo, o critério para abrir salas adjacentes será um valor de +1 com base no valor da carta que você usou para entrar na sala atual.

Uma carta de cor compatível

Uma carta compatível com a carta mostrada

Cartas múltiplas, totalizando um valor superior à mostrada

Uma carta com o valor mostrado ou menor

Uma carta com o valor mostrado ou maior

Uma carta com valor igual

"Portas especiais" possuem critérios definidos. Existem salas, como a sala mostrada à direita, que exigem que diversos critérios sejam cumpridos.
*Critérios que não foram cumpridos não reaparecerão depois de se retornar ao campo (os critérios reaparecerão se você deixar o mundo).

WORLD SELECT (SELECIONAR MUNDO)

Selecione o próximo mundo para o qual deseja ir.

HALLWAYS (CORREDORES)

Existem corredores entre cada andar, onde você pode salvar seu jogo. *Quando seguir para o próximo andar, os critérios de síntese da sala do andar anterior serão redefinidos.

Save Point (ponto de armazenamento)
Abre o menu de armazenamento.

Warp Point (ponto de retorno)
Abre o menu World Warp.

Uma marca triangular aparecerá quando você se aproximar de Donald ou Goofy. Pressione o botão △ para conversar com eles.

WORLD WARP (RETORNO A UM MUNDO)

Esta é uma tela pela qual você pode retornar para qualquer andar por que já passou. Mova o cursor até um mundo que você gostaria de revisitar e pressione o botão ⊗ para confirmar.

Andar atual

Andar de destino

MENU

Pressionando o botão START no mapa de campo, você vai abrir a tela do menu, onde você poderá verificar o baralho de Sora, salvar seu progresso e muito mais. *Ver páginas específicas para obter detalhes.

Fase atual
HP atuais/HP máx

Pontos Moogle atuais
Tempo de jogo

Baralho de cartas equipado

Cartas de amigos que podem aparecer em campo

Cartas de amigos que podem aparecer na batalha

View Deck (ver baralho)
Personalizar um baralho de cartas.

World Map (mapa do mundo)
Ver atual localização de Sora e critérios de síntese da sala.

Map Cards (cartas do mapa)
Verifique as cartas do mapa que você possui.

World Cards (cartas do mundo)
Visualizar o andar atual e aqueles dos quais você já passou.

Status
Verificar status de Sora.

Journal (diário)
Leia um registro de suas viagens no diário do grilo.

Config
Altere as configurações do jogo.

GUIA DE BATALHA (1)

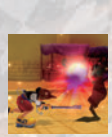
VISUALIZANDO A TELA DE BATALHA

Toque um Heartless em campo para entrar em uma batalha (às vezes, a tela da batalha aparecerá após os eventos). Você pode obter prêmios e cartas durante uma batalha.

CONTROLES BÁSICOS (1)

Enquanto estiver na batalha, pressione o botão ✕ para usar uma carta e o botão ○ para saltar. Pressione o botão L1 ou R1 para passar pelo rolo de cartas para selecionar a carta que você gostaria de usar (segure o botão L1 ou R1 para rotacionar a bobina rapidamente).

*As configurações de botão podem ser alteradas no menu Config.



As cartas usadas na batalha não desaparecem do seu baralho, mas as "Friend Cards" (cartas de Amigos) e "Gimmick Cards"" (cartas de truque) desaparecem após a batalha.

Recarregando Cartas

Recarregue cartas em seu baralho selecionando a Reload Card (carta de recarga) (mostrada à direita) e segurando o botão ✕. *Excluindo algumas cartas, tais como a primeira carta estocada.

Uma estratégia é recarregar cartas mesmo antes de elas esgotarem (guardando a primeira carta estocada e algumas cartas especiais). Segure o botão L1 ou R1 para rotacionar o rolo rapidamente. O rolo vai parar na carta de recarga e você poderá recarregar seu baralho efetivamente. Você pode também pressionar o botão de direção para cima para chegar à carta de recarga automaticamente.

Alterando categorias

Altere para as cartas de inimigos em seu baralho pressionando o botão SELECT.

Rolar para desvio

Pressione o botão ● para fazer Sora rolar e desviar de um ataque (use-o em conjunto com o manípulo esquerdo para rolar em direções específicas).

Escapando

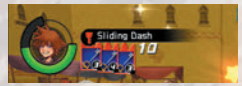
Dirija-se para a fronteira do mapa de batalha para alcançar uma zona de fuga e incline o manípulo esquerdo para esta direção. Quando o indicador ficar completamente preenchido, Sora conseguirá escapar da batalha.

*Não será possível escapar de algumas "boss battles" e batalhas de eventos.

Estocando Cartas

Armazene cartas pressionando o botão △. Para usar as cartas, pressione os botões L1 e R1 simultaneamente, ou pressione o botão △ quando você tiver três cartas guardadas. Se Sora ainda não tiver aprendido nenhuma técnica de prestidigitação, as três cartas estocadas serão usadas sucessivamente em um ataque combo. No entanto, se Sora já tiver aprendido uma técnica de prestidigitação, esta será ativada dependendo do tipo e do valor total das cartas armazenadas (o valor total será mostrado à direita das cartas armazenadas; o nome da técnica será mostrado sobre as cartas). Sora pode aprender técnicas nos eventos da história, passando de fase e abrindo urnas de tesouro.

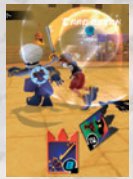
*Cartas de inimigo e cartas de truque não poderão ser estocadas.



Quebras de carta

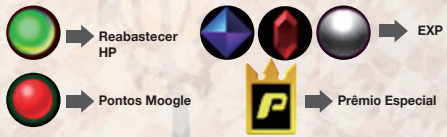
As cartas são numeradas entre 0 e 9. Ao usar uma carta de valor mais alto do que as cartas jogadas por inimigos, você pode zerar um ataque deste inimigo e contra-atacar. Isto é chamado de quebra de carta. No entanto, se um inimigo usar uma carta de valor mais alto que a carta que você jogou, seu ataque será zerado e o inimigo irá atacar.

*Quando uma carta 0 é jogada depois que um oponente tiver jogado sua carta, a carta 0 quebrará a outra carta independente do seu valor. Mas se uma carta 0 for jogada, e então o inimigo jogar uma carta, a carta 0 quebrará.



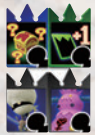
Prêmios e Cartas

Uma variedade de prêmios e cartas será obtida quando você derrotar inimigos. O número de EXP obtido vai depender da cor e do formato do prêmio.



Cards

Os inimigos perderão cartas de inimigo ou mapa.



*Você terá uma melhor chance de obter Prêmios Roulette após batalhas em salas de roleta. Eles são raramente obtidos em outras salas.

GUIA DE BATALHA (2)

Controles Básicos (2)

Bônus Premium

Obtenha o prêmio especial quando um inimigo perder ocasionalmente, ou crie uma Premium Room (sala premium) para elevar suas chances de obter um prêmio especial. Quando você obtiver um prêmio especial, a tela do bônus premium será exibida após a batalha. Nesta tela, uma das cartas de batalha no seu baralho se tornará uma carta de batalha premium, que possui um valor CP mais baixo.

*Gasta-se menos para se ter cartas de batalha Premium no baralho, mas elas não serão mais disponibilizadas na batalha para você quando você usar esta carta uma vez (exceto nas vezes em que você usar cartas especiais). No entanto, se você usar uma carta de batalha premium como a segunda ou terceira carta em uma técnica de prestidigitação, a carta será recarregada.

Passando de fase

Sora passará de fase quando obtiver um número definido de EXP ao coletar prêmios. Você pode escolher um entre três bônus quando Sora passar de fase após uma batalha.

Aumento de HP ➡ O valor máximo de HP de Sora aumentará.
Aumento de CP ➡ O valor máximo de CP de Sora aumentará.
Técnicas de prestidigitação ➡ Sora aprende uma nova técnica de prestidigitação.

HP ➡ A vitalidade de Sora CP ➡ (Ver pág. 43)

View Deck (ver baralho)

Edit Deck (editar baralho)
Editar conteúdo de um baralho selecionado (*ver detalhes abaixo)

Equip Deck (equipar baralho)
Selecione um baralho para equipar.

Shortcut (atalho)
Selecione cartas para associar aos botões de atalho durante a batalha.

Clear Deck (limpar baralho)
Limpar todas as cartas do baralho selecionado.

Deck Name (nome do baralho)
Alterar o nome de um baralho.

Número de cartas no baralho/Máx número de cartas

Baralho equipado

CP despendidos/Máx CP

Número de cartas de batalha equipadas/ Número total de cartas de batalha

Delete Card (apagar carta)
Você pode apagar cartas que possui (Algumas cartas de inimigos e cartas atualmente equipadas em um baralho não podem ser apagadas).

Editando um baralho

Você pode editar as cartas no seu baralho aqui. Crie um baralho de batalha efetivo sem exceder seu CP ou 99 cartas. Você pode elevar o CP de Sora quando ele passar de fase.

CP se refere ao custo de uma carta. Você pode ter mais cartas em seu baralho elevando o CP máximo de Sora quando ele passar de fase.

Botão L1	Menu Add Card (menu adicionar cartas)
Botão R1	Menu Remove Card (remover cartas)
Botões L2 • R2	Alternar entre um baralho e outro
Botão SELECT	Ordem das cartas

O rolo de cartas irá mostrar as cartas ordenadas a partir da carta na parte superior esquerda. Você pode alterar a ordem de suas cartas para facilitar o uso do baralho na batalha.

ADD CARDS

Isto adicionará uma carta ao seu baralho. Pressione o botão R1 para alternar para o menu Remove Card.

Remove Cards

Isto removerá uma carta de seu baralho. Pressione o botão L1 para alternar para o menu Add Cards. Pressione o ✥ para alterar a ordem das suas cartas.

CP da carta de batalha selecionada

O número de cópias da carta de batalha selecionada para cada valor

Descrição da carta de batalha selecionada

*Você pode ver os detalhes de uma carta no menu Diário.

CARTAS E STATUS

Map Cards (cartas do mapa)

Você pode ver aqui quais são as cartas de mapa que você possui.

Número de cartas de mapa que você possui/Número total de cartas que podem ser tomadas

O número de cópias da carta de mapa selecionada para cada valor

Descrição da carta de mapa selecionada

Número total de cartas de mapa por cor

*Você pode segurar um máximo de 99 cartas. Os inimigos não jogarão cartas até que você tenha atingido um total de 99 cartas. Assim, se houver uma carta que você gostaria de obter, certifique-se de descartar qualquer carta indesejada (para apagar uma carta, posicione o cursor sobre uma carta indesejada e o valor da carta que você gostaria de apagar. Então, pressione o botão ⊗ para abrir a tela para apagar).

World Cards (cartas do mundo)

Ver o mundo atual ou os mundos dos quais você já passou.

Mundo atual

Posicione o cursor sobre um mundo e pressione o botão ⊗ para abrir a descrição.

Carta do mundo selecionado

Os mundos que você visitou serão mostrados como "1F", "2F" etc. Os mundos que você não visitou não serão mostrados.

Menu Status

Aqui, você poderá verificar as estatísticas de Sora, que técnicas de prestidigitação ele aprendeu e de quanta experiência ele precisa para passar de fase. Você também pode selecionar uma técnica de prestidigitação para usar com seus efeitos.

Level: Atual nível de Sora.
EXP: Pontos de experiência atuais.
Next LV: Experiência necessária para passar de fase
HP: HPs atuais/HPs máx.
Max CP: CP Máx.
Equipped Deck: Nome do baralho equipado.
Friends: Cartas de amigos disponíveis neste mundo.

TIPOS DE CARTAS

Cartas de batalha

Attack Cards (cartas de ataque)
Cartas padrão usadas para mover a Keyblade e atacar. Use cartas de ataque sucessivamente para acionar um combo.

Friend Cards (cartas de amigos)
Sora pode usar estas cartas para pedir a ajuda de um amigo em uma batalha.

Magic Cards (cartas mágicas)
Estas cartas convocam personagens ou lançam feitiços.

Item Cards (cartas de item)
Estas cartas permitem que Sora use um item. *Uma vez que forem usadas, estas cartas não recarregam até que uma batalha seja concluída.

Enemy Cards (cartas de inimigos)
Estas cartas têm efeitos únicos durante uma batalha. Os efeitos duram por períodos que variam dependendo da carta. Cartas múltiplas de inimigos não podem ser usadas simultaneamente (se você usar uma carta de um inimigo enquanto os efeitos de outra carta estiverem em vigor, os efeitos da segunda carta de inimigo prevalecerão sobre os efeitos da primeira).

Gimmick Cards (cartas de truque)
Estas são cartas especiais que só poderão ser obtidas e usadas durante algumas batalhas "boss battles".

Field Cards (cartas de campo)

Map Cards (cartas do mapa)
Estas cartas são usadas quando se cria uma sala.

World Cards (cartas do mundo)
Estas cartas são usadas para selecionar um mundo a ser visitado.

Moogle Shops

Use uma carta de mapa com um design moogle para entrar em salas com Moogle Shops, onde você pode negociar seus pontos Moogle por pacotes de cartas. Você também pode negociar as cartas que possui por Moogle Points para comprar mais pacotes de cartas.

Quando vender cartas por pontos Moogle

Pontos Moogle Totais

Pontos Moogle que você pode ganhar ao negociar a carta selecionada

Usando pontos Moogle para comprar cartas

Cartas raras são mais fáceis de conseguir em pacotes de cartas mais caros

Vermelho: Pacotes de cartas de ataque.
Azul: Pacotes de cartas mágicas.

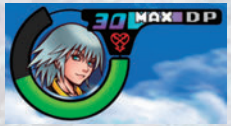
Verde: Pacotes de cartas de itens.
Vermelho/Azul/Verde: Uma ordenação das 3 cores

REVERSE/REBIRTH (REVERTER/RENASCER)

A ação “Reverse/Rebirth” será liberada quando você concluir a história de Sora. (Inicie este modo selecionando “New Game: Riku” [novo Jogo: Riku] na tela do título.)

BATALHAS

Riku poderá se transformar à medida que a história se desenvolve. DP (Dark Points - pontos escuros) serão mostrados na parte superior esquerda da tela, e quando eles atingirem um certo valor, Riku entrará no D-Mode. Quando estiver no D-Mode, as estatísticas de Riku, tais como seu poder de ataque, crescerão. Os DP irão diminuir quando Riku sofrer danos ou se suas cartas quebrarem, e ele voltará ao normal quando seus DP chegarem a 0. Você pode elevar o número máximo de DP de Riku quando ele passar de fase.



PASSANDO DE FASE

O menu Level Up também é diferente do menu na história de Sora.

- O número máximo de HP de Riku cresce
- O ataque de Riku cresce
- O número de Dark Points de Riku cresce

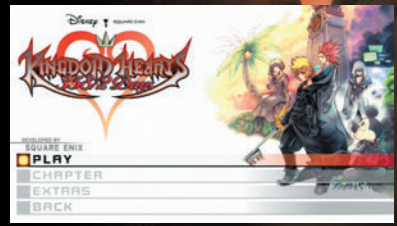
DUELO DE CARTAS

Pressione o botão △ quando sua carta for compatível com a carta de um inimigo para entrar em um Duelo de Cartas frente a frente com este inimigo. À medida que o inimigo mostrar uma carta após a outra, você deve quebrar cada carta conforme forem mostradas. Se você quebrar o número definido de cartas dentro do limite de tempo com sucesso, Riku libera um ataque especial. Se você for muito lento ao revelar suas cartas, o duelo é encerrado.

Disney SQUARE ENIX

KINGDOM HEARTS 358/2 Days

TELA DO TÍTULO



PLAY: Selecione esta opção para iniciar a exibição de filmes. As opções “Play All” (exibir tudo) e “Continue” (continuar) serão mostradas se você interromper a exibição do filme antes que ele termine.

CHAPTER (capítulo): Selecione capítulos específicos para visualizar.

EXTRAS: Visualizar registros no ROXAS’S DIARY (diário de roxas) e em CHARACTERS (personagens). A seção CHARACTERS é desbloqueada depois da visualização de um evento específico.

BACK (voltar): Voltar para o menu Launcher (de inicialização). (P.5)

HISTÓRIA E PERSONAGENS (1)

Um jovem garoto acorda na Twilight Town sem qualquer lembrança do passado. Ele recebe o nome de Roxas.

Seguindo um homem misterioso de sobretudo preto, Roxas entra na Organization XIII. Ele executa suas missões diárias e aos poucos vai se tornando melhor amigo de Axel, seu instrutor na Organização.

Eles se encontram todos os dias na torre do relógio da Twilight Town após suas missões, e ficam conversando sobre bobagens assistindo ao pôr do sol.

Roxas rapidamente se familiariza com a organização, até o dia em que ele recebe uma missão com um novo parceiro.

Number XIV, Xion. O mais novo membro a entrar na Organization XIII.

O encontro de Roxas com Xion desencadeia uma mudança drástica no seu destino -

NOBODIES (NINGUÉNS)

Quando alguém com uma verdadeira força no coração perde seu coração, tornando-se um Heartless, muitas vezes uma segunda versão deste indivíduo toma corpo. Estes "Nobodies " não têm corações com os quais possam sentir; somente memórias de seu passado humano e de como já sentiram.

ROXAS

N.o XIII Arma: Chave Keyblade

Um garoto que recentemente entrou na organização como seu décimo terceiro membro. Ele tem poder sobre a luz, e não consegue se lembrar de nada de seu passado.

AXEL

N.o VIII Arma: Chakrams

Um homem sábio que diz surpreendentemente pouco sobre si mesmo, considerando o quanto ele costuma falar. Embora seja um membro da Organization XIII, ele tende a tomar partido de si mesmo quando se depara com uma situação de escolha. Ele consegue dominar o fogo.

XION

N.o XIV Arma: Chave Keyblade

Uma garota, que a organização recebeu como seu décimo quarto membro. Ela também consegue dominar o poder da luz.

RIKU

Melhor amigo de Sora. A escuridão o dominou uma vez, mas suas experiências no Castle Oblivion ensinaram-no a manipular um arsenal de escuridão e luz.

KING MICKEY

O rei do Disney Castle. Ele viaja entre os mundos, vigiando-os e muitas vezes vindo ao socorro de Sora e Riku.

NAMINÉ

Uma bruxa com poderes sobre as memórias de Sora e sobre a memória daqueles que ele tocou. Enquanto Sora dorme em sua cápsula, ela trabalha para ajustar sua memória.

DIZ

Um misterioso adversário da Organization XIII. Ele fará tudo que estiver ao seu alcance para ajudar Sora a recuperar sua memória, pois sabe que o garoto é o único que poderá destruir os planos da organização.

SORA

O mestre escolhido pela chave Keyblade. Sua memória foi desmontada no Castelo do Esquecimento; agora ele está dormindo em uma cápsula enquanto Naminé a remonta.

DONALD DUCK / GOOFY

A dupla atrevida que ficou com Sora durante a maior parte de sua expedição. Eles estão dormindo em cápsulas individualmente.

ORGANIZATION XIII

Um grupo composto por 13 poderosos Nobodies, os mais fortes de seu tipo. Seu maior desejo: Kingdom Hearts, a força superpoderosa que eles acreditam que os tornará completos.

XEMNAS
N.º I Arma: Lâminas etéreas

O líder da Organization XIII. Embora sua presença seja arrebatadora, seu poder se origina do controle sobre a trivialidade.

XALDIN
N.º III Arma: Lanças

Este guerreiro usa o vento para empunhar seis lanças em uma dança mortal. Ele se comporta como um artista marcial, mas sua língua de prata é a verdadeira arma a ser temida.

SAIX
N.º VII Arma: Espada Claymore

Braço direito de Xemnas e supervisor no cotidiano da organização. Sua calma usual somente é alterada pela lua, que o deixa frenético.

LEXAEUS
N.º V Arma: Machado

Um mestre com domínio da terra, e o indivíduo fisicamente mais forte da organização. Ele é um homem de poucas palavras, optando por se expressar por meio de ações.

ZEXION
N.º VI Arma: Dicionário

Um estrategista excepcional, que usa seu perspicaz intelecto e habilidade para tecer ilusões para manipular aqueles ao seu redor.

DEMYX
N.º IX Arma: Cítara

Mais conhecido por sua falta de motivação e atitude despreocupada. Quando não tem escolha, ele usa sua cítara e seu poder sobre a água para usar em combate.

LUXORD
N.º X Arma: Cartas

Este habilidoso jogador e cavalheiro aposta sua vida nas cartas. Para sua sorte, ele as usa com efeito mortal. Ele consegue manipular o tempo.

XIGBAR
N.º II Arma: Armas de flecha

Um homem de muitos segredos. Ele usa de gracejos para responder evasivamente a perguntas, e manipula o espaço para confundir os inimigos. Um remendo cobre seu olho direito.

MARLUXIA
N.º XI Arma: Foice

Armado com controle sobre flores e incomparável ambição, ele assume a liderança no Castle Oblivion para fazer seu próprio plano oculto acontecer.

LARXENE
N.º XII Arma: Facas

Fria e brutal, ela é a única mulher a integrar a Organization XIII. Os relâmpagos obedecem ao seu chamado, e ela os dispara com toda rapidez.

VEXEN
N.º IV Arma: Escudo

Tudo e todos não passam de objetos na mente deste vaidoso e brilhante cientista, que usa o poder do gelo para prender seus inimigos.

www.KINGDOMHEARTS.com

DOLBY DIGITAL

dts Digital Surround | 5.1

SQUARE ENIX

© 2013 Disney. Desenvolido por SQUARE ENIX. Os logos SQUARE ENIX e SQUARE ENIX são marcas ou marcas registradas da Square Enix Holdings Co., Ltd. DTS e DTS Symbol são marcas registradas da DTS, Inc. e DTS Digital Surround é uma marca da DTS, Inc. Dolby e o símbolo do D duplo são marcas comerciais da Dolby Laboratories.